



**LUNDS UNIVERSITET**  
Lunds Tekniska Högskola

*Kursplan för*

# **Interaktionsdesign**

## **Interaction Design**

**MAMN25, 7,5 högskolepoäng, A (Avancerad nivå)**

**Gäller för:** Läsåret 2015/16

**Beslutad av:** Utbildningsnämnd E

**Beslutsdatum:** 2015-04-13

### **Allmänna uppgifter**

**Obligatorisk för:** MD5

**Valfri för:** BME5-br, D4-bg, D4-se, F4, L5-gi

**Undervisningsspråk:** Kursen ges på svenska

### **Syfte**

Kursen syftar till att ge förståelse för grundläggande tekniker inom interaktionsdesign, samt förmåga att utforma interaktiva produkter och system, med hänsyn till olika intressenters behov och villkor.

### **Mål**

*Kunskap och förståelse*

För godkänd kurs skall studenten

Definiera och diskutera ämnesområdet interaktionsdesign med dess centrala begrepp.

*Färdighet och förmåga*

För godkänd kurs skall studenten

- Genomföra ett iterativt projektarbete med IT-stöd.
- Utveckla och presentera en prototyp för en interaktiv produkt eller tjänst.
- Sammanfatta och analysera designprocessen samt prototypens egenskaper i en artikel med stöd av centrala begrepp.
- Visuellt presentera och muntligen redovisa projektarbetet inför publik.

*Värderingsförmåga och förhållningssätt*

För godkänd kurs skall studenten

- Föreslå och motivera förändringar av interaktiva produkter och tjänster.
- Värdera ett projektarbets designprocess samt dess interaktiva produkt eller tjänst med hjälp av grundläggande begrepp och principer inom området interaktionsdesign.

## Kursinnehåll

I kursen presenteras teorier, metoder och tekniker som behandlar såväl den övergripande designprocessen, som den mer specifika utformningen av interaktiva produkter.

*Centrala begrepp och moment i kursen:* Interaktionsdesign, designverktyg & prototyper, samverkan i projekt, MDI (Människa-datorinteraktion), produkter & system, användbarhet, innovation, visualisering.

## Kursens examination

**Betygsskala:** TH

**Prestationsbedömning:** Projektarbete som resulterar i prototyp och redovisning av denna. Individuell uppgift i form av skriftlig artikel på vetenskapligt format. Övrigt:

Obligatoriska moment: introduktionsföreläsning, projektpresentation(er), skriftlig artikel.

## Antagningsuppgifter

**Förutsatta förkunskaper:** MAMA11 Belastnings- och kognitionsergonomi, MAMF30 Ergonomi, TEK210 Kognition el. motsvarande.

**Begränsat antal platser:** Nej

## Kurslitteratur

- Preece, J, Rogers, Y. & Sharp, H.: Interaction design: Beyond human-computer interaction, (3rd edition). John Wiley & Sons, 2011. Eller ev. översatt version (om den finns). Alternativobligatorisk bok. Välj minst en av böckerna.
- Mattias Arvola: Interaktionsdesign och UX. Studentlitteratur, 2014. Alternativobligatorisk bok. Välj minst en av böckerna.
- Kim Goodwin: Designing for the Digital Age. Wiley & Sons, 2009. Alternativobligatorisk bok. Välj minst en av böckerna.
- Övrig litteratur - länkar eller utdelat material. Projektbeskrivning. Aktuella forskningspublikationer: vetenskapliga artiklar, offentliga föreläsningar och interaktivt utbildningsmaterial finns tillgängligt på kursens hemsida.

## Kontaktinfo och övrigt

**Kursansvarig:** Kirsten Rasmus-Gröhn, kirre@certec.lth.se

**Lärare:** Johanna Persson, johanna.persson@design.lth.se

**Examinator:** Gerd Johansson, gerd.johansson@design.lth.se

**Hemsida:** <http://www.eat.lth.se>